



Tekijä Alvi Aleksi Mark Pakarinen

Työn nimi Väkivallan Kuvittaminen – Are We having Fun Yet?

Laitos Elokvataiteen ja Lavastustaiteen Laitos

Koulutusohjelma Elokvauksen Pääaine

Vuosi 2017

Sivumäärä 40

Kieli Suomi

Tiivistelmä

Tämä kirjallinen kandidaatin opinnäyte tarkastelee modernin länsimaalaisen elokuvan kuvallisia keinoja käsitellessä väkivaltaa. Tavoitteena on löytää elokuvaajan työkaluja kuvallisen kerronnan vahvistamiseksi kun väkivaltaa käsitellään draamassa tai komediassa. Voiko joku kuvallinen ratkaisu toimia yhtä hyvin draamassa kuin komediassa, vai onko tyyleille olemassa omat sääntönsä?

Opinnäyte jakaantuu viiteen osaan. Ensimmäisessä osassa paneudutaan väkivaltaisen elokuvan historiaan ja sen syntyyn sekä määrittellään opinnäytteen laajuus. Toisessa osassa pohditaan väkivallan lumoa ja sitä, miksi se on aina ollut yleisöjen mielestä kiehtovaa, nautinnollista ja viihteellistä. Elokuvaajan rooli ja kuvallisen tyylin määrittely väkivaltaa käsitellessä katetaan kolmannessa osassa. Neljännessä perehdytään eri kohtausesimerkkien kautta tragedian ja komedian tapaan käsitellä väkivaltaa ja analysoidaan käytettyjen kuvallisten keinojen tavoitteita. Tämä esitys kattaa kolme eri kuvallista keinoa: elliptinen kerronta, yhden kuvan metodi ja gore. Esimerkkeinä ovat elokuvat *12 Years a slave* (2013), *American Psycho* (2000), *Hunger* (2008), *Pulp Fiction* (1994), *Snatch* (2000), *Shaun of the Dead* (2004). Viidennessä ja viimeisessä osassa heijastetaan kohtausanalyysiä kuvaajan työkuvaan ja kuvakerronnan vaikeuteen. Työn lopussa rinnastetaan huomatu haasteet kirjoittajan omaan työhön eli BAF-lyhytelokuvaan *Ödeö* (2015).

Pohdinnassa ja alustuksessa käytetään suomalaisen elokuvatutkijan Henry Baconin ajatuksia katsojan kokemasta katharsiksen tunteesta ja väkivallan oikeutuksesta. Komedian ja tragedian eroavaisuuksia ja ominaisuuksia on tarkasteltu Aristoteleen kirjoittaman "Poetics" teoksen kautta.

Avainsanat Väkiavta, Elokvauus, Elliptinen Kerronta, Gore, Yhden Kuvan Metodi

VÄKIVALLAN KUVITTAMINEN

–

Are we having fun yet?



Alvi Pakarinen

Kandidaatintutkinnon kirjallinen opinnäyte
Aalto-yliopiston Taideteollinen korkeakoulu
Elokuva- ja lavastustaiteen laitos
Elokuvauksen suuntautumisvaihtoehto

2017

Sisällysluettelo

1. JOHDANTO	1
2. ELOKUVAVÄKIVALLAN HISTORIAA JA STUDIOAIKAKAUSI	3
3. LUMO	7
4. TYYLI JA ELOKUVAAJAN ROOLI	9
4.1. Väkivallan tyylyttely ja estetisointi	10
5. KUVALLISET TYÖKALUT – TRAGEDIA & KOMEDIA	12
5.1. Kuvan ulkopuoli	13
5.2. Yhden kuvan voima	19
5.3. Gore ja On-screen	23
6. KERRONTA, EPÄVARMUUS JA OMA TYÖ	27
7. YHTEENVETO	33
8. LÄHTEET	35



Aalto-yliopisto
Taiteiden ja suunnittelun
korkeakoulu

Aalto-yliopisto, PL 11000, 00076 AALTO

www.aalto.fi

Taiteen kandidaatin opinnäytteen tiivistelmä

1. JOHDANTO

Kiinnostukseni väkivaltaisista elokuvia kohtaan alkoi varhaisessa iässä. Katsoin 9-vuotissyntymäpäivilläni elokuvan *Aliens* (1986) ja muistan elävästi kuinka elokuva oli pelottava ja järkyttävä mutta samalla sanoinkuvaamattoman hieno ja maaginen. Opintojeni aikana olen alkanut pohtimaan väkivallan vetovoimaisuutta ja sitä, millä tavalla sitä käsitellään elokuvassa. Olen huomannut, että maailman kuuluisimmissa elokuvissa tuntuu olevat ainakin yksi yhdistävä tekijä – väkivalta.

Tässä tekstissä tarkoitukseni on löytää syitä sille, miksi ihmiset ympäri maailman janoavat näkemään elokuvissa sellaisia raakoja kuvia ja häiritseviä väkivallan tekoja, jotka varmasti järkyttäisivät katsojia arkielämässä. Lisäksi tahdon paneutua siihen, miten elokuvat saavat yleisön myös nauramaan sellaisille teoille, jotka toisessa valossa tai asetelmassa aiheuttaisivat järkytystä. Aion myös tutkia missä kulkee raja komedian ja tragedian välissä, jos tätä rajaa edes on olemassa. Lopuksi vertaan löydöksiäni BAF-elokuvassani tekemään työhöni.

Rajaan tekstin elokuvauksellisiin keinoihin ja siihen, miten näillä keinoilla muokataan elokuvan sanomaa moderneissa länsimaalaisissa elokuvissa. Keinot, joita tarkastelen ovat kuvan ulkopuolinen väkivalta, yhden kuvan metodiikka ja gore eli on-screen väkivalta. Käsittelen kuutta mielestäni valtavirtaa edustavaa elokuvaa, joilla on neljä eri kuvaajaa.

Sean Bobbit

12 Years a Slave (2013)

Hunger (2008)

Andrzej Sekula

Pulp Fiction (1994)

American Psycho (2000)

David M. Dunlap

Shaun of the Dead (2004)

Tim Maurice-Jones

Snatch (2000)

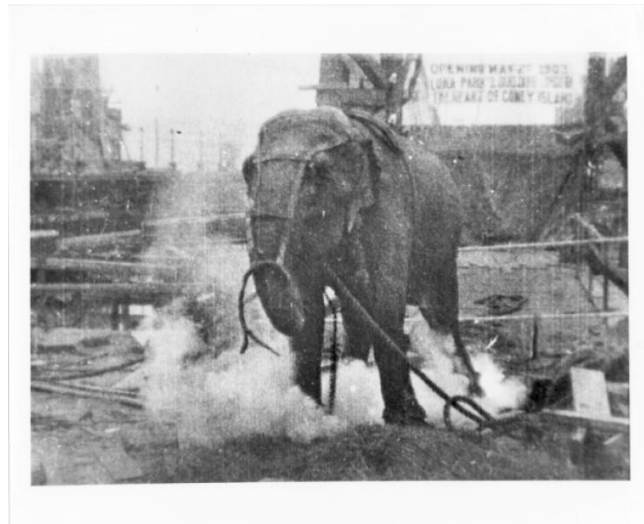
2. ELOKUVAVÄKIVALLAN HISTORIAA JA STUDIOAIKAKAUSI

Elokuvahistorian ensimmäiset teokset esittivät hyvinkin arkisia tapahtumia. Esimerkiksi Lumièren veljesten *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon* (1895) -elokuvassa tehtaan työntekijät kävelevät ulos rautaportista ja lähtevät kotiin työpäivän päätyttyä. Aluksi yleisöille kelpasivat kuvat hyvin normaaleista tapahtumista, koska elokuva oli medianakin niin uusi, että pelkkä liikkuvan kuvan näkeminen oli mielenkiintoinen elämys katsojille. Elokuvissa kävijät halusivat kuitenkin pian nähdä jotain arkisia dokumentaareja erikoisempaa ja eksoottisempaa. He halusivat kokea uudestaan innostuksen, jonka tunsivat nähdessään ensimmäistä kertaa liikkuvan kuvan. Ennen vuotta 1906 elokuvat eivät olleet tarinallisia teoksia, vaan nojautuivat liikkuvan kuvan ennennäkemättömään visuaalisuuteen ja uuden tekniikan viehätykseen. Sen aikaiset elokuvat olivat spektaakkeleita ja observatiivisia. Näitä varhaisia elokuvia kutsutaan *attraktioelokuviksi* (Gunning, 1922).

Elokuvantekijät ja levittäjät alkoivat käyttämään väkivaltaa vetonaulana elokuvien yleisöiden kasvattamiseksi ja niin syntyi yksi attraktioelokuvan muoto. "In Paris it is rumoured that the Cinématographe will be the main attraction ... Whatever is shown on the screen -- well, it happened long ago and nobody is any worse for it now. So with bullfights, beheadings in China, atrocities in Armenia, and lynching in Texas, some people are going to make barrels of money." (Hunt 1896, 17.) Vain vuosi sen jälkeen kun yleisöt näkivät ensimmäisiä liikkuvia kuvia, lehdistössä ennustettiin tulevien elokuvien sisältävän silmitöntä väkivaltaa. Sitaatista voi huomata, että jo 1900-luvun taitteessa painotettiin, ettei teatterissa ole nähtävissä reaaliaikaista

teloitusta tai härkätaistelua vaan kuvaa jo tapahtuneesta, eli ketään ei oikeasti siellä satuteta. Nykyään attraktioelokuvan kaltaiset, pelkkään väkivaltaan luottavat speaktaakkelit, eivät ole osa elokuvateattereiden ohjelmistoa, koska käsitys eläinten ja ihmisten oikeuksista on muuttunut. Kuitenkin samankaltaisia kohtauksia on fiktiivisissä elokuvissa yhä.

Esimerkki varhaisen attraktioelokuvan väkivaltaisuudesta oli Thomas Edisonin elokuvayhtiön tuottama *Electrocuting an Elephant* (1903) (kuva 2.1.). Elokuvassa Edison esitteli AC-sähkön vaaroja teloittamalla elefantin kuolettavalla vaihtovirtasähköiskulla (Kendrick 2009, 33).



Kuva 2.1. Elefanti savuaa kuolettavan sähköiskun takia - *Electrocuting an Elephant* (1903)

Studioaikakaudella, 1930–1960-luvun Yhdysvalloissa, graafisen väkivallan esittäminen oli elokuvissa kiellettyä. Heinäkuussa 1934 amerikkalainen elokuva muuttui, kun studiot alkoivat itsesensuurin ja perustivat tuotantokoodin, joka sisälsi tiukat rajoitteet väkivallan näyttämiseksi elokuvissa. (Doherty 1999, 45.) Tuonaikaisissa elokuvissa haluttiin toki yhä esittää ja nähdä väkivaltaa. Tuotantokoodi purettiin 1967. Siihen asti elokuvan tekijöiden oli keksittävä mielikuvituksellisia

keinoja väkivallan esittämiseen tai implikoimiseen teoksissaan rikkomatta koodia. Suoranaisen väkivallan ja goren kiertäminen asetti kiinnostavia haasteita tekijöille, jotka halusivat käsitellä aiheita.

Tuotantokoodista johtuen väkivaltaiselle elokuvalle muodostui erilaisia luokituksia. Elokuvia luokiteltiin esimerkiksi B-luokan elokuviksi ja taiteellisesti ansiokkaiksi elokuviksi. Tuotantokoodin purkamisen jälkeen erilaisia B-luokan elokuvia alkoi tulvimaan maailmanmarkkinoille suurella volyymillä (Kendrick 2009, 57). Näille elokuville ominaista oli naisalastomuus, sensationaalisuus ja tärkeimpänä verinen väkivalta. Saadakseen mahdollisimman isot lipputulot B-luokan elokuvantekijät yrittivät shokeerata näyttämällä suoraan katsojalle yhä hirvittävimpiä hirviötä ja verisempiä surmia.

Vastakohtaisesti tarkastellessa taiteellisesti ansiokkaita elokuvia tai korkeassa arvossa pidettyjä elokuvia, voi niiden aiheiden todeta olevan yleisesti laajempia ja monimutkaisempia kuin B-luokan elokuvien. Myös kuvallinen kerronta on väkivaltaa käsitellessä rikkaampaa ja hienovaraisempaa. Tällaisten laadukkaina pidettyjen elokuvien (kuten *Kummisetä* (1972), *Schindler's List* (1994), *The Dark Knight* (2008)) tapa käsitellä väkivaltaa kuvallisesti on kiinnostuksen kohteeni ja lisäksi tarkoitukseni on löytää näiden kesken jotain yhteisiä pelisääntöjä tai ominaispiirteitä. Koskeeko väkivallan kuvitusta elokuvanteossa yleinen "opettele säännöt ennen kun rikot ne" tyyppinen ajattelumalli? Ne 33 vuotta, joiden aikana tuotantokoodi asetti rajoituksia amerikkalaiseen elokuvatuotantoon, vaikuttivat suuresti siihen, miten väkivaltaa käsitellään ja mitä pidetään hyvänä kuvallisena kerrontana tänä päivänä. Näistä normeista saattaa myös johtua se, miten yleisöt lukevat modernia valtavirtaelokuvaa ja mitkä

ovat tehokkaimpia kuvallisia tapoja voimistaa väkivallan tuntua tragediassa tai komediassa.

3. LUMO

Miksi ihmiset haluavat nähdä väkivaltaisia ja vastenmielisiä asioita? Quentin Tarantino tiivistä oman näkemyksensä asiasta toimittajan kysyessä häneltä, miksi hänen elokuviissaan on niin paljon raakaa väkivaltaa: "Because it's so much fun, Jan!" (Quentin Tarantino Interview (2003) - Jane, 2:40 - 2:50, <www.youtube.com>). Tämä saattaa päteä Tarantinon elokuviin, joissa väkivalta käytetään viihdykkeenä, mutta asia on paljon moniulotteisempi, kun tarkastelee elokuvataidetta suurempana kokonaisuutena. Valtavirtaelokuvassa jokaisella väkivallanteolla on tarkoitus aiheuttaa katsojassa tunnereaktio ja samalla palvella tarinankerrontaa.

Valtavirtaelokuvissa, joissa yleistä on protagonistista vastaan antagonistin asetelma, on huomattavissa, että modernit tekijät ovat taitavia käyttämään väkivaltaa ja sen kiinnostavuutta hyväkseen. Puhuessaan väkivallan oikeutuksesta Henry Bacon kirjoittaa: "Counter violence appeals to our primitive sense of justice." (Bacon 2015, 88). Tätä primitiivistä oikeudentuntoa hyödyntäen juonet rakennetaan niin, että saadaan yleisössä aikaiseksi maksimaalinen tunnereaktio elokuvan kliimaksissa. Väkivalta on erityisen hyvä työkalu jännitteen aikaansaamiseksi ja lopullisen tunteiden kliimaksin luomiseksi. Kliimaksin jälkeistä tunteiden purkaantumista voidaan kutsua nimikkeellä katharsis (Henry Bacon 2000, 23). Kohtaukset, joissa elokuvan antagonistin pääsee väkivallan keinoin etulyöntiasemaan, ovat ne rakennuspalikat, joilla saadaan katsojien sympatiat protagonistin puolelle. Näitä antagonistia suosivia kohtauksia rakentamalla saadaan oikeutettua protagonistin väkivaltaiset teot antagonistia kohtaan. Tällä

tavalla saadaan yleisö kokemaan pelon tai inhotuksen sijaan jopa nautinnollisia tai katharsiksenomaisia tunteita väkivaltaisista kuvista.

Historiaa katsoen voidaan nähdä, että julkiset teloitukset, ruoskinat ja gladiaattoritaistelut ovat olleet suosittuja viihteen muotoja . Tällaisissa tapahtumissa olennaista on ollut tunne oikeuden tapahtumisesta ja tämän kautta yleisön nautinto. Väkivaltaiset speaktaakkelit ovat kuitenkin olleet kiinnostavia myös pelkästään visuaalisesta näkökulmasta. Julkiset rangaistukset tai kidutukset ovat siirtyneet kadulta elokuvateattereihin erilaisten elokuvagenrejen muodossa. Gore- tai kidutuselokuvien lisääntyminen ja entistä raaempien kohtauksien loppumattoman havittelun kautta voi huomata, ettei primitiivinen oikeuden tunne ole ainut syy väkivallan esiintymiseen. Kuten Tarantinon sitaatista voi huomata, väkivalta on itsessään jo visuaalisesti viihdyttävä elementti, mutta mitä tapahtuu, kun väkivallassa yritetään tehdä jotain suurempaa kuin vaan speaktaakkeli?

4. TYYLI JA ELOKUVAAJAN ROOLI

Teoksessaan *Audiovisuaalisen kerronnan teoria* Henry Bacon kirjoittaa: "Kertovan elokuvan muoto syntyy siitä, miten elokuvan eri osatekijät, toisaalta kuvat ja äänet, toisaalta tarina-aines ja siihen liittyvä tematiikka suhteutuvat toisiinsa ja sen kautta muodostavat tietyn ainutlaatuiset, enemmän tai vähemmän tyydyttävän kokonaisuuden." (Bacon 2000, 20.) Tämän tutkielman tapauksessa, jossa ei katsota elokuvia kokonaisuuksina, on huomioitava, että elokuvan tarkastelu pelkästään kuvien sarjana tai elokuvaajan toimenkuvan kautta voi rajusti muuttaa tarinan luonnetta. Tässä tutkielmassa elokuvan muut osatekijät otetaan huomioon vain, jos ne ovat merkittävässä osassa. Esimerkiksi kohtauksessa elokuvassa *Snatch* (2000), jossa Bullet-Tooth Tony-hahmo yrittää saada Boris the Blade nimistä hahmoa hengiltä, täytyy huomioida kuvan lisäksi äänityö. Kuvassa näkyy vain Tony kun Boris makaa maassa kameran takana kuva-alan ulkopuolella. Boris on aikaisemman luodin osuman takia henkiahieverissä, mutta ei suostu kuolemaan, vaikka Tony ampuu häntä vielä useampaa otteeseen. Tämä kohtaus nopeasti muuttuisi koomisesta erittäin traagiseksi ja raa'aksi ilman Boriksen kuvan ulkopuolelta tulevia koppavia repliikkejä ja Tonyn turhaantumista tilanteen jatkumisesta.

Elokuvaajan täytyy pystyä erottamaan, milloin on aika näyttää ja milloin piilottaa ja koska on aika implikoida tai shokeerata. Ohjaajalla on lopulta kaikki kontrolli teokseensa ja visio siitä mitä hän haluaa kertoa. Ohjaaja tietää, mitkä asiat ovat hänestä kiinnostavia ja päättää mitä seikkoja kuvallisella kerronnalla painotetaan. Elokuvaajalla on kuitenkin aina mahdollisuus tehdä ohjaajan elokuvasta visuaalisesti

kiinnostava ja eheä. Hyvään ohjaajan ja kuvaajan väliseen yhteistyöhön kuuluu toisen osapuolen haastaminen ja sen varmistaminen, että päätökset joita tehdään ovat varmasti parhaat kyseessä olevalle projektille.

4.1. Väkivallan tyyllittely ja estetisointi

Yleisöt haluavat elää kankaalla näkyvien hahmojen kautta jotain, mitä he eivät ole kokeneet aikaisemmin, tai nähdä jotain sellaista, joka ei todellisuudessa olisi edes mahdollista. Katsojat eivät halua arkipäiväisyyksiä, vaan he haluavat eeppejä tarinoita, joissa on ennalta arvaamattomia käänteitä ja yllätyksiä. Kuvallisesti eepiset tarinat voidaan rinnastaa erikoiskuviin kuten hidastuksiin, nopeutuksiin ja makrokuviin. Ihmisen on mahdotonta havaita todellista ympäristöään esimerkiksi hidastettuna tai nopeutettuna, joten nämä erikoiskuvat ovat vaikuttavia – erityisesti kun niitä esitetään suurella kankaalla jättikoossa.

Kuten mainitsemani erikoiskuvat, myös raaka fyysinen väkivalta on harvoin läsnä hyvinvointiyhteiskunnan todellisuudessa. Mitä käy, kun nämä kaksi visuaalista työkalua kohtaavat elokuvassa? Äkkiseltään uskoisi, että kun tehdään visuaalisesti näyttävä väkivaltainen elokuvakohtaus, syntyisi jotain, joka välittömästi lumoo katsojan elokuvan maailmaan. Mutta tämä olisi erittäin vaarallinen oletamus. Lopputuloksesta muodostuu helposti vieraannuttava efekti, mistä elokuvan uskottavuus saattaa kärsiä. Näin tapahtuu varsinkin jos erikoiskuvien tyyllitelty väkivaltakohtaus tapahtuu elokuvassa, joka noudattelee muuten realistista tyyliä. Elokuvan maailman pitää olla

uskottava ja noudattaa omaa sisäistä logiikkaansa. Samoin kuvallisen kerronnan täytyy olla eheää ja mukaansatempaavaa. Huonosti toteutettu tyyli voi muistuttaa katsojaa siitä, etteivät kankaalla tapahtuvat asiat ole totta vaan rakennettua illuusiota. Tyyllillä tehostetaan elokuvaa, mutta jos tyyliin takana ei ole ajatusta, elokuva ei saavuta tarinankerrontaa vaan jää attraktioelokuvan tasolle.

5. KUVALLISET TYÖKALUT – TRAGEDIA & KOMEDIA

Katsoja erottaa helposti komedian ja tragedian toisistaan analysoimalla omia reaktioitaan elokuvan kohtauksiin, mutta kuvallisen analyysin helpottamista varten on tutkittava, mitkä kerronnalliset seikat erottavat tragedian komediasta. Teoksessaan *Runousoppi* Aristoteles kirjoitti komedian ja tragedian eroavaisuuksista seuraavasti:

"Since the objects of imitation are men in action, and these men must be either of a higher or a lower type (for moral character mainly answers to these divisions, goodness and badness being the distinguishing marks of moral differences), it follows that we must represent men either as better than in real life, or as worse, or as they are. (...) The same distinction marks off Tragedy from Comedy; for Comedy aims at representing men as worse, Tragedy as better than in actual life." (Aristoteles 1902, 3.)

Komediassa hahmoista saadaan naurettavia tekemällä heistä huonompia kuin katsoja itse tuntee olevansa. Sen pohjalta rakennetaan teoksen humoristisia kohtauksia tai väärinymmärryksiä. Komedian perustana toimivat hahmojen ominaispiirteet ja niiden käyttö humoristisiin tarkoituksiin. Jos katsoja kokee hahmon olevan itseään parempi, on haastavaa saada hahmoa naurunalaiseksi keskittymällä hahmon henkisiin ominaisuuksiin.

Tragedialle Aristoteles määrittelee seitsemän ominaisuutta, joista kaksi ensimmäistä ovat vakavuus ja jäljentävyys eli kyky kuvastaa tosielämää (Aristoteles 1902, 10). Tragedialle ominainen vakavuus johtaa siihen,

että komediaa pidetään taiteelliselta arvoltaan alempana tyyllilajina. Komedian leikkisyys ja keveys vääristävät sen monimuotoisuutta sekä syvyyttä. Koska tragedian tyyllilajille on olemassa käytäntöjä, joita noudattaa, tunteita herättävän tragedian luominen on helpompaa kuin hyvän komedian tekeminen. Komediasa tällaisia selkeitä raameja ei vaikuta olevan. Traagiset aiheet ja tapahtumat ovat helpommin tunnistettavia ja yleismaailmallisempia kuin komedialliset, joten elokuvantekijä voi keskittyä kerronnan muotoon ja tyyliin. Katsojien huumorintaju on vaihteleva ja sitä on haastavampaa ennakoida kuin asioita, jotka saavat heidät tuntemaan sääliä tai empatiaa. Jos elokuvantekijä aikoo huvitella väkivaltaisilla kuvilla, huumorintajun kompleksisuus vaatii tarinalta vahvaa pohjustusta sekä rakennetta.

5.1. Kuvan ulkopuoli

Katsojan mielikuvituksen voi ajatella olevan yksi elokuvaajan tehokkaimmista työkaluista. Se mitä jätetään näyttämättä, mutta implikoidaan muilla keinoilla, voi usein tuntua raaemmalta kuin se, mikä esitetään suoraan katsojalle. Kun katsojalle jätetään tarinaan tai elokuvan tapahtumiin aukkoja täytettäväksi, sitä kutsutaan termillä elliptinen kerronta. Katsojalla on hypoteesi elokuvan tapahtumista ja tätä hyödyntäen hän täyttää tarinasta asiat joita ei implisiittisesti kerrota (Bacon 2000, 50). Äänillä täytetään usein se visuaalinen aukko, jonka kuva jättää. Elliptisen kerronnan käytön valinnan voi tulkita niin, että elokuvassa tapahtuva väkivallan teko on niin kamala, ettei sitä voi edes esittää kankaalla hyvän maun puitteissa tai sensuurin pelon takia. Toisaalta, jos elliptisen kerron toteutus on huono, katsoja voi tulkita väkivallan teon epäuskottavaksi tai elliptisen kerronnan valinnan johtuvan tuotannollisista syistä taiteellisten ambitoiden sijaan. Yksi tunnetuimmista esimerkeistä elliptisestä kerronnasta on kohtaus

Tarantinon elokuvasta *Pulp Fiction* (1994), jossa John Travoltan esittämä hahmo Vincent Vega vahingossa ampuu auton takapenkillä istuvaa sivuhahmoa Marvinia päähän.



Kuva 5.1.1. - Vahinkolaukauksen jäljet auton sisällä - *Pulp Fiction* (1994), 01:56:11

Luodin osumaa ei näytetä ja aseeneen laukeaminen on juuri ja juuri huomattavissa. Tapahtuman vaikutukset nähdään auton ulkopuolelta, kun veri räjähdysmäisesti leviää takaikkunaan. Tämän jälkeen leikataan takaisin auton sisälle ja näytetään vahinkolaukauksen aiheuttamat veriroiskeet elossa olevien hahmojen päällä sekä heidän reaktionsa siihen. Marvinia ei näytetä missään vaiheessa laukauksen jälkeen, vaan kerronta keskittyy kahden muun autossa istuvaan hahmon yllätykseen ja siitä seuraavaan kinasteluun. Kohtauksen toteutus aiheuttaa katsojalle samankaltaisen reaktion kuin elokuvassa esiintyville hahmoille. Ensin hahmot ovat yllättyneitä ja inhoissaan tapahtuneesta, mutta lopulta hahmojen kinastelu muuttaa tilanteen mustan huumorin sävyttämäksi absurdiksi kohtaukseksi. Päätös jättää uhrin kuolema näyttämättä keskittää tarinankerronnan päähahmoihin ja sitä kautta välittää kohtauksen komediallisuuden. Jos luodin osuma sekä Marvinin pään räjähdysmäinen leviäminen olisi suoraan nähtävissä, se antaisi

kohtaukselle aivan erilaisen asetelman. Kerronnan painopiste siirtyisi ammutun puolelle ja kohtauksen traagisuus voimistuisi, koska katsoja tuntisi enemmän empatiaa Marvinia kohtaan. Veriroiskeet ja takaikkunassa näkyvä veriräjähdykset ovat enemmän kuin tarpeeksi tietoa juonen kulusta, joten katsojaa ohjataan keskittymään siihen, mitä ohjaaja pitää kohtauksessa olennaisena. Nämä valinnat ylläpitävät kohtauksen väkivallan lumoa ja raakuutta.



Kuva 5.1.2. - Patrick Bateman hakkaa uhriaan kirveellä - American Psycho (2000), 00:28:22

American Psycho (2000) elokuvassa on kohtaus, jossa käytetään samankaltaista elliptistä kerrontaa, jota on mielenkiintoista verrata edellä käsiteltyyn *Pulp Fiction*in kohtaukseen. Kun *Pulp Fiction*issa voimistetaan tilanteen absurdiutta ja mustan huumorin tuntua jättämällä näyttämättä luodin osuman, niin *American Psychossa* taas kohtauksen koomisen tuntuista alkua muutetaan lopulta erittäin raa'aksi elliptisen kerronnan keinolla. Christian Baleen hahmo, sarjamurhaaja Patrick Bateman, on asunnossaan erittäin juopuneen Jared Leton esittämän hahmon Paul Allenin kanssa pitkäksi venyneen illallisen jälkeen. Patrick soittaa juopuneelle Paulille musiikkia ja vaikuttaa siltä, että hän vain esittää hyvää isäntää. Kohtauksen

tunnelma muuttuu oudon kiristyneeksi, kun Patrick alkaa pukeutumaan sadetakkiin ja ottaa käsiinsä kirveen. Kohtaus huipentuu kirvessurmaan, jossa varsinaiset kirveen osumat ja uhrin reaktiot iskuihin jäävät näkymättömiin. Uhria näytetään hyvin vähän. Hän katuu ensimmäisestä kirveen iskusta lattialle ja hänen verestään muodostuu lätäkkö. Patrick jatkaa kirveellä maassa makaavan uhrin hakkaamista. Veri roiskuu hänen kasvoilleen ja samalla katsoja näkee, miten kaikki Patrickin patoutuneet tunteet purkautuvat puhtaana raivona ja murhanhimonaa.

Jälleen kerran, jos Paulia olisi näytetty enemmän, kohtaus olisi kertonut Patrickin ja Paulin suhteesta. Näin toteutettuna kohtaus kertoo Patrickin mielenmaisemasta ja hänen ongelmistaan. Paul on sivullinen uhri, joka olisi periaatteessa voinut olla kuka tahansa muu elokuvan hahmo. Kohtaus jatkuu seuraamalla Patrickia, kun hän riisuu veren tahriman sadetakkinsa, istuu alas ja sytyttää sikarin. Kuva on riittävän pitkä siihen, että katsoja voi seurata kuinka Patrick kerää itsensä. Samanaikaisesti katsoja luo oman mielikuvansa siitä, miltä surmatun Paulin ruumis näyttää. Kohtaus loppuu kuvaan, jossa Paulin ruumista kuvataan maan rajasta hänen maatessa verisenä lattialla Patrickin edessä. Tämä kuva vahvistaa katsojan mielikuvan Paulin kuolemasta.

Kun ottaa huomioon, että Patrick soittaa kohtauksen aikana Huey Lewis and the Newsin kappaletta *Hip to be Square* ja viihdyttää uhriaan muillakin absurdeilla tavoilla, täytyy pohtia millainen kirvessurman vaikutus olisi ollut tyyllilajiin, jos kirveen osumat olisi näytetty suoraan kankaalla. Tällainen valinta olisi voinut johtaa siihen, että kohtaus olisi pysynyt kokonaan komedian piirissä ja väkivallan teko ei olisi yltänyt muuhun kuin teon raakuuden glorifiointiin. Väkivallan näyttäminen olisi siinä tapauksessa ennemmin itseisarvo kuin lisä Patrickin hahmon rakentamiseen.

Kuvan ulkopuolta voidaan käsittää kuvallisesti muillakin tavoilla kuin, että jotain tärkeätä jätetään kameran näkökentän ulottumattomiin. Väkivaltaiset tapahtumat voivat tapahtua kuvassa, mutta ne voivat olla vaikeasti havaittavia tai epäselkeitä. Eri kameratekniikoita voidaan käyttää hyväksi saavuttaakseen kuva-alan sisäistä elliptistä kerrontaa. Jos väkivalta esiintyy kuvan rajauksen sisällä, sen täytyy olla niin suttuista tai hienovaraista, ettei katsoja voi olla varma näkemästään pelkän kuvan avulla. Tarinan tapahtumista täytyy saada enemmän informaatiota toista kautta, esimerkiksi äänitehosteilla.

Yksi vaikuttava esimerkki tästä löytyy elokuvasta *12 Years a Slave* (2013). Sean Bobbitt on hyödyntänyt yhtä elokuvakameran ominaispiirrettä eli pientä terävyysaluetta. Kuvassa 5.1.3. näkyy kohta, jossa tätä tekniikkaa on käytetty. Kuva alkaa sillä, että plantaasin orjat käyvät läpi kerättyä puuvillaa ja taustalla kuuluu näkyvään sisältöön sopimattomia ruoskinnan ja tuskan parahduksien ääniä. Kamera ajaa vasemmalle ja taka-alalla paljastuu käynnissä oleva ruoskinta. Kameran tarkennus pysyy kuitenkin etualassa olevien orjien työssä. Tällaisessa asetelmassa voi hyvin luokitella ruoskinnan olevan kuvan ulkopuolinen elementti, koska se on sivullinen tapahtuma ja niin epätarkka, ettei kuvasta saa selvää mistään muusta kun hahmojen liikkeestä. Tämä valinta täsmentää kuvakerronnan tehokkuutta, koska sillä kerrotaan paljon enemmän kuin pelkästä ruoskinnasta tai orjan työstä. Kuvalla näytetään, miten muut orjat pakottavat itsensä keskittymään omaan työhönsä. He yrittävät pitää pois mielestään taustalla tapahtuvat karmivuudet sekä voimattomuuden, jota he kokevat elämässään.



kuva 5.1.3. - Orjat käyvät läpi puuvillaa ja taustalla ruoskinta - 12 years a slave (2013), 00:58:23

Ruoskaniskut, tuskan huudot ja epäterävänä tapahtuva liike riittää siihen, että katsoja saa kokonaisvaltaisen kuvan tapahtuvasta väkivallasta ja sen verisyydestä. Tässä tapauksessa käytetään muiden hahmojen reagointia tai pikemmin sen puutetta vahvistamaan tragedian tuntua. Katsojalle on aina tunteellisesti suurempi kokemus elää toisen ihmisen kautta väkivaltaista tapahtumaa kun se, että väkivalta esitetään suoraan visuaalisesti ilman mitään referenssiä tunnetilasta tai siitä mitä se aiheuttaa henkisellä tasolla.

Kuvan ulkopuolelle jättämisellä ei käytetä ainoastaan traagisen kohtauksen tunnelatauksen lisäämiseksi, vaan elliptisyydessä piilee myös komedialle sopivia piirteitä. Elokuvan itsetietoisuus ja sen välittäminen katsojalle voivat olla vahvoja komediallisia elementtejä ja toimivia tapoja lievittää väkivallan traagisuutta tai aitouden tuntua. Katsojalle on hyvin huojentava tunne, kun hänelle kerrotaan tai näytetään etteivät kamaluudet, joita hän näkee kankaalla, ole aitoja vaan selkeästi elokuvallisin keinoin rakennettuja. Tällä tekniikalla verisimmätkin kohtaukset voi saada naurettaviksi. Siksi kuvan ulkopuolen kanssa työskennellessään täytyy olla erityisen tarkkana kun sillä kuvittaa tragediaa. Jos elokuvassa väkivallan epäaitous paljastaa

katsojalle itsensä ja illuusio murtuu, on todennäköistä, että kaikki elokuvassa alkaa tuntua epäuskottavalta.

5.2. Yhden kuvan voima

Valtavirtaelokuvien tarkoitus on olla immersiiivisiä kokemuksia, joissa katsoja on täysin mukana hahmojen kokemuksissa ja tarinan juonenkäänteissä. Haastattelussa Camerimagessa Sean Bobbitt sanoi: "If you present a subject in one continuous shot and do not cut away from it, if the audience is engaged with it, it enhances what is in the frame." (Sean Bobbitt, 2013). Yhden kuvan metodi on tuotannollisesti haastava toteuttava, mutta myös yksi immersiiivisin kuvallisista kerronnan keinoista. Tämän metodin voima piilee elokuvallisessa armottomuudessa, jossa tapahtumaa ei leikata erillisiin kuviin. Yleisöltä pidätetään mahdollisuus katsoa pois. Leikkaukset, olivat ne kuinka sulavia ja taidokkaasti tehtyjä tahansa, muistuttavat katsojaa siitä, että hän katsoo elokuvaa, eikä oikeata tapahtumaa.



Kuva 5.2.1. - Vankeja vedetään käytävälle ja kidutetaan - Hunger (2008), 00:40:53

Steven McQueenin ohjaamassa elokuvassa *Hunger* (2008) Bobbitt on luonut todella vaikuttavan käsivarakameratyöskentelyn mestariteoksen kohtaukseen, jossa nälkälakossa olevia vankeja vedetään ulos selleistään ja kidutetaan (kuva 5.2.1.). Kuva kestää yhtäjaksoisesti hieman yli kaksi minuuttia ja kamera liikkuu siinä tilasta toiseen, kääntyy 180 astetta ympäri useaan otteeseen. Lopuksi kamera painuu alas melkein lattian tasoon, kun kohtaus päättyy kuvaan, jossa vartija hakkaa kuvan ulkopuolella maassa makaavaa vankia. Tämä kohtaus rikkoo vauhdikkailla ja aggressiivisilla käsivarakuvilla muuten hyvin rauhallisen ja staattisen kuvakerronnan elokuvan rytmiä. Tämä vaihdos tekee väkivallasta erityisen häiritsevän tuntuista, ja katsojalle välittyy raakuus kaikessa epämiellyttävyydessään. On selvää, että kohtauksen hahmot ovat ahdistuneessa mielentilassa, mitä hektiset ja paniikinomaiset kameranliikkeet korostavat.

Sean Bobbitt jatkaa Steven McQueenin kanssa pitkien kuvien tekemistä elokuvassa *12 Years a Slave* (2013). Esimerkkikohtauksessa päähenkilö Solomon Northup roikkuu hirttosolmussa. Yleinen tapa kuvata tällaista kohtauksista olisi näyttää Solomonin tuska suoraan ja erittäin yksityiskohtaisesti lähikuvissa ja pysyä niissä kunnes yleisö eläisi täysin henkilön tunteen mukana. Bobbittin toteutus on paljon tätä vaihtoehtoa voimakkaampi. Kohtauksen toteutus on aluksi juuri tämä lähikuva Solomin kasvoista ja niillä näkyvästä tuskasta. Pian kuitenkin leikataan laajaan kokokuvaan, jossa näkyy tapahtuman erittäin kaunis ympäristö ja muut plantaasilla työskentelevät orjat, jotka jatkavat pelokkaina töitään, ikään kuin eivät huomaisi mitään. Tämä mahdollistaa suuremman ymmärryksen koko elokuvan maailman valta-asetelman kieroutuneisuudesta. Kohtaus ei ainoastaan jää lepäämään sen varaan, kuinka huonot oltavat päähahmolla on, vaan se myös ottaa huomioon kaiken muun ympärillä tapahtuvan. Katsojalle annetaan ymmärrys siihen, miten toivoton tilanne on päähenkilölle ja

hänen ympärillään oleville kanssaihmisille. Kuva viestii, että hirttosilmukassa voisi olla kuka tahansa heistä ja kenelläkään ei ole mitään mahdollisuuksia auttaa. Näin ajateltuna elokuvissa esitettävään väkivaltaan voi liittää fyysisen väkivallan lisäksi törkeän epäsuhtaiset valta-asemat.



Kuva 5.2.2. - Solomon Northrup roikkuu hirressä jalat hipoen maata - *12 years a slave* (2013), 00:50:44

Kuva kestää puolitoista minuuttia, kunnes se leikkautuu lähikuvaan, jossa hahmo tulee juottamaan Solomonille vettä. Muuten kohtauksen sisällä vain kuvakulma vaihtuu Solomonin ympärillä näyttääkseen plantaasin muita hahmoja, joiden tekemisen kautta kohtauksen ajankulku on huomattavissa. Pitkien kuvien armottomuus ja immersiiivisyys ovat hyvin tehokkaita keinoja tragediassa, kuten *12 Year a Slave* ja *Hunger* molemmat esimerkillistävät.

Yhden kuvan metodia voi yllättäen käyttää myös komedian humoristisuuden lisäämiseksi. Palataan takaisin aikaisemmin mainittuun kohtaukseen Guy Ritchien ohjaamasta elokuvasta *Snatch* (2000), jossa Bullet-Tony ampuu maassa makaavaa Boris the Bladea. Mustaa komediaa on ripoteltu läpi koko elokuvan, mutta se, mikä tästä

kohtauksesta tekee erikoisen, on huumorin tehostaminen kahdella kuvallisella keinolla, joita käytetään myös tragedian kuvituksessa.



Kuva 5.2.3. - Bullet Tooth Tony yrittää tappaa Boris the Blade-hahmoa - Snatch (2000), 01:17:48

Kohtauksessa yhdistyvät yhden kuvan sekä elliptinen kerronnan voimat. Kuvan aikana Tony tappaa nurkassa Boriksen ampumalla häntä yhteensä seitsemän kertaa kolmeen eri otteeseen. Kuva kestää noin minuutin ja läpi kuvan Boris pitää liioiteltuja ääniä kamppaillessaan hengestään ja uhoaa kosta, joten katsoja sekä Tony tietää, että hän on edelleen elossa. Viimeisen laukauksen Tony tähtää oikein kunnolla ennen kun vetää liipaisinta. Tämä laukaus kuitenkin vaientaa Boriksen. Aiemmin elokuvassa Boris the Blade sai toisen lempinimen, eli Boris the Bullet Dodger, ja samalla kerrotaan, että hänet on miltei mahdoton tappaa. Boriksen kuolemattomuuden julistuksen nojalla ja kuvallisen kerronnan valinnoilla komedian ainekset ovat luotu. Luotien osumia eikä Borista näytetä ollenkaan kuvan aikana. Kuvan pituus voimistaa komediaa, koska Boris ei millään meinaa kuolla vaikka häntä ammutaan kerta toisen jälkeen. Katsoja samaistuu helposti Tonyn epäuskoon siitä,

ettei Boris vaan suostu kuolemaan, kun seurataan pitkässä kuvassa Tonyn reaktioita, eikä rikota tunnetilaa leikkaamalla kuvaa.

Elliptinen kerronta taas voimistaa katsojan hupaisaa mielikuvaa luoteja väistelevästä/kestävästä Boriksesta, joka suoraan näytettynä voisi olla häiritsevää tai liian raaka komediaan. Teko itsessään on niin raaka, että sen näyttäminen tekisi siitä vaikeaksi käsiteltävän humoristisella tavalla.

5.3. Gore ja On-screen

Väkivalta siis toimii osana kerrontaa ja välittää tunteita epäsuorastikin esitettynä, miksi sitä pitäisi näyttää ollenkaan? Palataan vielä Tarantinon sitaattiin väkivallan hauskuudesta ja Baconin ajatukseen siitä, miten ihmisen primitiivinen oikeuden tunne saa tyydytystä, kun tarinan protagonistin viimein kukistaa antagonistin. Yksinkertaisuudessaan katharsiksen saavuttamisen takia ihminen mielellään katsoo veristä väkivaltaa kunhan se on hänestä oikeutettua. Sen kautta, että protagonistin voittaa antagonistin väkivaltaiset teot ovat hyväksyttäviä. Usein tämä johtaa siihen, että elokuvan lopullinen lunastus on se, että antagonistin kohtaa väkivaltaisen ja varsin näkyvän kuoleman kankaalla. Jos valtavirtaelokuvissa antagonistin kuolemaa tai kärsimystä ei näytetä suoraan lunastus ei ole erityisen suuri varsinkaan, jos muut väkivallanteot elokuvassa ovat elliptisen kuvakerronnan tyylin mukaisia, koska antagonistin lopullinen kärsimys täytyy korvata hänen aikaisemmat teot ja niistä johtuvat katsojan tunteellinen kärsimys. Gorella tarkoitetaan ällöttävyyttä ja veristä raakuutta, joka liittyy väkivaltaisiin kuviin esimerkiksi ampumisesta johtuvat liioitellut veriroiskeet tai miekan iskun jälkeen vatsasta pursuavat suolen pätkät.



Kuva 5.3.1. - Vincent Vega verinen kuolema - Pulp Fiction (1994), 01:31:45

Pulp Fictionissa on hyvä esimerkki goren ja on-screen väkivallan käytöstä ja siitä miksi Bruce Willisin esittämän antagonistin Butch Coolidgen aiheuttamat kuolemat ovat elokuvan näkyvimpiä, mutta samalla katsojan näkökulmasta hyväksyttävimmät. Butch tappaa elokuvan aikana protagonistin eli Vincent Vega, sekä Zed nimisen sivuhahmon. Ensiksi Vega saa surmansa, kun Butch ampuu hänet Vega omalla automaatti tuliaseella ja Zed saa surmansa kun Butch viiltää hänen rinnan ja vatsan auki yhdellä katana miekan iskulla. Ensimmäisessä tapauksessa luotien osumat ovat näkyvissä Vega rinnassa veripussi räjähdysinä ja toisessa tapossa katanan lyönnin seurauksena Zed kääntyy kameran suuntaan ja suuri verinen viilto näkyy hänen rinnassa ja vatsassa ennen kun hän lyyhistyy maahan. Butch on lähimpänä antagonistia mitä Pulp Fictionissä päästään ja hänen moraalit ovat suurin syy miksi hänen aiheuttamat kuolemat voivat olla verisiä sekä samalla hyväksyttäviä. Hahmot, jotka kuolivat hänen käden kautta katsojan näkökulmasta ansaitsevat julman kuoleman ja siispä ne ovatkin nautinnollisia tapahtumia.



Kuva 5.3.3. - David kuolee zombien hyökätessä - *Shaun of the Dead* (2004), 01:22:42

On olemassa elokuvagenrejä joissa on-screen väkivalta ja varsinkin gore ovat tyyllilajin kulmakiviä, esimerkiksi kidutus elokuvat (*Saw*-sarja, *Hostel*-sarja) ja splatter (*Brain Dead* 1992, *The Evil Dead* 1981). Tarkastellaan miten gorea ja komediaa on yhdistetty elokuvassa *Shaun of the Dead* (2004). Luulisi, ettei ihmisen suolen ulos repimiselle voisi nauraa, mutta oikeassa kontekstissa se on mahdollista.

Dylan Moranin esittämä hahmo David on ollut elokuvassa erityisen epämiellyttävä ja ärsyttävä henkilö ja siten komediallisessa elokuvassa hänen verinen kuolema on katsojalle hyväksyttävä ja samalla ylenpalttisessa verisyydessä yllätyksellinen. Kun kuvallisesti jokin asia vedetään tarpeeksi pitkälle, se tekee kuvasta itsetietoista ja katsojalle välittyy hupailun tunne. Yllätys johtuu myös ennakko-odotuksien ylittämisestä. Katsoja ei osaa odottaa, että tällaisessa kevyessä komediassa olisi niin raakaa väkivaltaa ja siispä yllättyy elokuvan rohkeudesta. Myös jos väkivalta siirtyy niin yliampuvaksi, ettei se ole enää uskottavaa se tekee itsestään itseisarvon ja sen visuaalisuudesta voi hyvinkin nauttia, kun esimerkiksi hidastuksista tai timelapse kuvista. Tietoisuus väkivallan fiktiivisyydestä johtaa siihen, että katsoja

voi nauttia visuaalisen väkivallan tuotantoarvosta tai puhtaasti uudesta visuaalisesta kokemuksesta. Tällaisen visuaalisella väkivallalla mässäilyn voi rinnastaa hyvin varhaisten attraktioelokuvien kiehtovuuteen ja siihen miten uusien asioiden observoiminen voi olla tarpeeksi nautinnollista katsojalle.

6. KERRONTA, EPÄVARMUUS JA OMA TYÖ

Uskottavuus on yksi tärkeimmistä elementeistä tragiikan tyylilajin valtavirtaelokuvassa. Ilman uskottavuutta koko elokuvan illuusio murtuu ja katsoja tiedostaa katsovansa fiktiota. Uskottavuus kuvakerronnallisesti tarkoittaa, että elokuvan visuaalinen maailma on eheä ja looginen. Elokuvan sisäinen maailma ei täydy seurata oikean elämän sääntöjä tai olla realistinen, mutta sen täytyy olla looginen itsensä kanssa ja sen käytännöt täytyy perustella katsojalle. Elokuvallinen väkivaltaa täytyy olla erityisen uskottava tragediassa, jotta katsoja uskoo näkemänsä. Komediasa väkivallan uskottavuuden heikentämisellä voi saada aikaiseksi huumoria, koska yleisö tunnistaa, ettei elokuvan tekijällä ollut aikomustakaan saavuttaa realismia.

Kerronnallisesti immersiiivisyys on tärkeä elementti uskottavuuden lisäksi. Immersiolla tarkoitetaan elokuvan kykyä imeä katsojan elokuvan maailmaan mukaan niin, että hän elää elokuvan mukana. Yhden kuvan metodi, elliptinen kuvakerronta ja gore ovat kaikki erityisen vahvoja työkaluja immersion luomista ajatellen, mutta väärin käytettynä voivat aiheuttaa suuria ongelmia elokuvan kokonaisuudelle. Tragediassa sekä komediassa kaikille näille työkaluille on paikka ja aika, mutta kömpelästi valittu tai väärällä tavalla käytetty työkalu voi koitua ongelmaksi.

Kuvaajan näkökulmasta purkaessa tragedian käsikirjoitusta on mietittävä mitä kuvattavan väkivallanteon on tarkoitus tuoda tarinaan, ja mitä informaatiota katsojan on tarkoitus siitä lukea. Valtavirtaelokuvissa kaikki kuvalliset elementit palvelevat

tarinankerronnallisia tarkoituksia, ja siksi täytyy tarkasti valita mistä, mitä tai ketä päättää näyttää. Aiemmin käsittely kohtausta American Psychosta on oiva esimerkki siitä, miten kuvakerronnalla on määritelty katsojalle kenestä halutaan kertoa ja millainen hänen henkilökehityksensä on.

Kohtausanalyysin pohjalta olen huomannut, että tragedian tyyliä on olemassa kuvakerronnallisia käytäntöjä, joita tutkimani länsimaalaiset valtavirtaelokuvat tuntuvat seuraavan. Protagonistin väkivaltaiset teot täytyvät olla oikeutettuja katsojalle, jotta ne kestävät kankaalla näyttämistä on-screen tapahtumana. On-screen väkivalta vie katsojan huomiota enemmän väkivallan tekoon ja sen fyysiseen vaikutukseen kuin hahmonkehitykseen. On rajallinen määrä asioita, joihin katsoja voi keskittyä kerralla, niin täytyy priorisoida mihin keskittyy kuvakerronnalla. Jos elokuva sijoittuu realistiseen maailmaan, on-screen väkivallan täytyy myös olla realistista, jotta immersio säilyy. Toisaalta, jos elokuvaan maailma ei ole realistinen, elokuvantekijä voi määritellä haluamansa tyylin väkivallalle. Elliptinen kerronta on erityisen vahva keino väkivaltaa kuvittaessa, koska katsoja kuvittelee väkivaltaisuudet niin kuva-ala jää vapaaksi käytettäväksi muihin tarkoituksiin.

Komedian tyyliä ei tunnu olevan niinkään selkeitä kuvallisia käytäntöjä kuin tragediassa. Huumoria saadaan väkivaltaisiin kohtauksiin leikkimällä tragedian käytännöillä niin, että saadaan katsoja samaistumaan mahdollisimman paljon huvittavaan tapahtumaan. Toisaalta, jos komediallinen elementti on yllätyksen muodossa kuvakerronnassa voi toimia täysin tragedian käytäntöjen vastaisesti siten, että katsoja ei aavistakaan tulevaa.

Komediallisissa elokuvissa usein nojaututaan vahingon yllätykselliseen ja sen huvittavuuteen, kuten käsiteltyssä esimerkkitapahtumassa Shaun of the Deadissä. Kun taas tragediassa turvaututaan miltei kohtalon omaiseen määrällisyyteen hahmojen päämäärän ja elokuvan lopputuleman suhteen, kuten voi huomata Pulp Fictionissa. Harvoin tragedioissa hullunkuristen sattumien sarjan takia päädytään lopputulokseen. Tällaista päämäärällisyyttä draamassa voidaan tukea visuaalisilla keinoilla. Esimerkiksi yhden kuvan ratkaisulla voi vahvistaa tunnetta, ettei elokuvan hahmolla ole mitään muuta vaihtoehtoa kuin toimia yhdellä määritellyllä tavalla. Yhden jatkuvan kuvan vahvasti ennakkosuunnittelu ja koreografioitu olemus tuo traagiseen kohtaukseen kohtalokkuutta.

BAF-Lyhytelokuva *Ödeö* (2015) on esimerkki teoksesta, jossa epävarmuus kuvakerronnassa laimentaa mustalla komedialla höystetyn tragedian tyyllilajin tehokkuutta. Elokuvan alussa on vahvaa ja selkeää kuvakerrontaa, mutta tarinan edetessä kuvallinen ilmaisu muuttuu hapuilevammaksi. Elokuvan loppukohtauksessa (kuva 6.1.) päähahmo Linda kompastuu taistellessaan papin kanssa käsiaseesta ja kaatuu arkun päälle murskaten arkussa istuvan isänsä pään. Kohtauksen on tarkoitus olla hauska, mutta katsojan on tarkoitus samalla myötäelää, sitä mitä Lindaa voisi tuntea, eli ”saako tälle edes nauraa” -tyyppinen kohtaus.

Elokuvassa on käytetty elliptistä kerrontaa pään murskaantumisen suoran esittämisen sijaan. Idea on hyvä, mutta toteutus jättää katsojan pimentoon siitä, mitä Lindan isälle oikeasti käy. Vaikka kuvassa näkyy isän pää arkun kannen välissä ja Linda koko painollaan arkun päällä, tieto isän kuolemasta ei välity katsojalle tarpeeksi selkeästi. Katsojan ei voi olettaa täyttävän tarinaan jätettyjä suuria aukkoja, varsinkaan kun

tapahtuman prosessointiin ei juurikaan anneta aikaa. Olettaen, että kohtausten kestoa ei haluttu pitkittää, tässä tapauksessa olisi ollut tarkoituksenmukaista käyttää verta tai rekvisiitta päätä varmistamaan katsojalle isän kuolema. Kuolemaa ollaan yritetty selkeyttää leikkauksella, jossa kohtausten keskelle on lisätty kuva lentävistä muuttolinnuista. Lintujen lento kuvallisena metaforana isän kuolemalle, on kuitenkin sopimaton elokuvan tyyliin, koska elokuvassa ei ole muuten käytetty tämän tapaisia vertauskuvia.



(Kuva 6.1.) BAF-Elokuvasta *Ödeö*, 2015 00:09:24

Kohtaus jatkuu sillä, että Lindan äiti työntää Lindan pois arkulta ja syyttää Lindaa isän kuolemasta. Hän jatkaa lyömällä Lindaa kasvoille ja vetää Lindaa vaatteista (kuva 6.2.). Tässä kohdassa on käytetty kahta hyvin samanarvoista puolikuvaa Lindasta ja äidistä vastakuvina. Periaatteessa tämä ei ole huono ajatus, jos haluaisi että nämä kaksi roolihahmoa olisivat samanarvoisia tarinankuljetuksessa. Katsojan on tarkoitus elää Lindan kautta, ja tällä ratkaisulla samaistumisen tunteen voimistaminen jää ontoksi.



(kuva 6.2.) BAF-elokuvasta *Ödeö*, 2015 00:09:36

Parempi vaihtoehto olisi ollut käyttää yhden kuvan metodi, jossa oltaisiin priorisoitu Lindaa ja hänen hätäistä kamppailua äitiään vastaan. Äidistä olisi tullut paljon uhkaavampi hahmo ja tämä olisi oikeuttanut selkeämmin Lindan päätöstä osoittaa häntä lopulta pistoolilla (kuva 6.3.). Kuvallinen epävarmuus johtaa tässä tapauksessa siihen, että toteutus jäi hyvin laimeaksi ja kuvallisesti tehottomaksi. Kuva ei juurikaan tue Lindan näkökulmaa, joten hänen tunnetilat eivät välity katsojalle tarpeeksi vahvasti. Elokuvan tapahtumat vain etenevät omalla painollaan niin, että yllätyksellisyys ja tilanteen ymmärrys jäävät heikoiksi. Syy-seuraussuhdetta olisi pitänyt korostaa enemmän, jotta katsoja tempoutuisi paremmin tarinaan mukaan. Toisaalta kohtauksen loppuun jää pieni keveys ja absurdisuuden tunne, joka saattaisi hävitä, jos tunnetiloja lähdetäisiin liikaa viemään kuvallisin keinoin tragedian suuntaan. Siinä vaiheessa elokuvan lopun tapahtumien huvittavuus ei enää kantaisi elokuvan mustan huumorin sävyä loppuun saakka vaan tekisi tapahtuma ketjusta entistä synkemmän.



(kuva 6.3.) BAF-elokuvasta *Öde*, 2015 00:09:47

Epävarmuus elokuvaajalle ei ole ainoastaan sitä, ettei tiedä mitä sääntöjä pitäisi käyttää tai rikkoa vaan se miten vahvasti jostain päätöksestä täytyy pitää kiinni. *Öde*ötä tarkastelleessa huomaa, ettei ole pidetty kiinni tarpeeksi lujaa tietyistä päätöksistä. Elokuvan alussa kuvakerronta seuraa hyvin Linda näkökulmaa tapahtumiin ja tukee Lindan suhdetta elokuvan muihin hahmoihin. Loppukohtauksessa kuvakerronnan tyyli vaihtuu hyvin paljon ja laimentaa tunnetilojen välittämistä katsojalle. Elokuvan tyyliä olisi pitänyt joko rikkoa vielä rajummin tai pitää eheämpänä, että loppukliimaksi olisi toiminut paremmin. Totaalinen tyylinvaihdos olisi lisännyt yllätyksellisyyttä ja myös visuaalista kiinnostavuutta, kun toisaalta eheämpi tyyli olisi lisännyt elokuvan immerssiivisyyttä ja selkeyttä.

7. YHTEENVETO

Väkivaltaa kuvittaessa tärkeintä on kysyä: miksi ja mitä? Miksi elokuvan väkivalta tapahtuu, mitä se aiheuttaa ja mihin se johtaa? Seuraavaksi kannattaa kysyä: miten? Miten teko tapahtuu ja miten se näytetään katsojille? Tämä tapa purkaa käsikirjoitusta soveltuu sekä tragedian että komedian kuvittamiseen. Ainut asia, joka täytyy pitää mielessä, on tavoiteltu lopputulos, eli katsojan reaktion ja halutun tunnetilan aikaansaaminen. Oppimalla kuvakerronnan vakiintuneet käytännöt, elokuvaaja osaa tehdä toimivaa ja vahvaa kerrontaa. Kokemuksen ja taidon kautta vakiintuneita kuvallisia käytäntöjä voi myös oppia taivuttamaan ja luoda näin uusia tapoja käsitellä esimerkiksi elokuvien väkivaltaa. Elokuvan osa-alueita on vaikeata erottaa toisistaan ilman että koko teos menettää merkityksensä. Tätä tutkielmaa varten oli kuitenkin tarpeellista erotella kuva kaikesta muusta elokuvaan kuuluvasta ja tutkia, mitä valintoja eri maailmanluokan kuvaaja ovat tehneet. Kaikista elokuvan osatekijöistä näyttelijäntyö ja sen ohjaaminen muokkaavat elokuvan tyyliä eniten. Elokuva on kuitenkin visuaalinen kokemus ja kuvakerronnalla tuetaan ohjaajan ja näyttelijöiden valintoja ja osaamista. Taitava kuvaaja lisää teoksen immersiivisyyttä, uskottavuutta ja tarinan samaistuttavuutta.

Peilattessani BAF-elokuvaani edellä kuvailemiini käytäntöihin, huomaan, että työssäni on vielä paljon parannettavaa. Minulla on vahva tietämys kuvallisista peruskäytännöistä mutta kykyäni purkaa käsikirjoituksesta kerronnan näkökulmaa on heikko. Lehtorini sanoi hyvin varhaisessa vaiheessa Ödeön ennakosuunnittelua, että musta

komedia on yksi elokuvan vaikeimmista tyyllilajeista. Tutkielmani kautta ymmärrän paremmin, miksi hän on sitä mieltä. Huomaan, että on haastavaa tehdä elokuvaa, joka on samalla traaginen ja humoristinen ilman, että elokuvalla itselleen nauretaan. Minun täytyi tehdä kuvasuunnitelma ja luoda visuaalinen maailma, jossa saan traagiset tapahtumat tuntumaan katsojasta surullisilta ja uskottavilta kuitenkin samalla herättäen katsojassa huvittuneisuutta tarinan tilanteiden absurdisuutta kohtaan.

Ilman edeltävää kohtausanalyysiä en olisi voinut käydä näin tarkasti läpi omaa työtäni ja täsmällisesti huomata, missä asioissa minulla on kehittymisen varaa. Oman kehitykseni kannalta haasteellista tulee olemaan se, että jokainen tuleva projekti on erilainen. Koska kuvaajana en ole alkuperäistäiteilijä, eli en luo uutta, vaan rakennan muiden näkemysten päälle, on vaarallista kehittää itselleni vahva taiteellinen tyyli. Olisi työstämilleni elokuville haitallista pakottaa omaa kehrittelemääni tyyliä niihin, jos se ei palvele lopullista tuotetta. Lopulta osaamiseni kulminoituu taitooni muokkaantua taiteellisesti elokuvan vaatimalla tavalla ja käyttää hyväkseni vakiintuneita kuvakerronnan käytäntöjä, jotta voin mahdollisimman paljon palvella tarinankerrontaa ja katsojan kokemusta.

8. LÄHTEET

Kirjallisuus

1. Aristoteles. Poetics. 1895. Kääntänyt S.H. Butcher. 1902. julkaistu 2008 Cosimo, Inc.
2. Bacon, Henry. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
3. Bacon, Henry. 2015. The Fascination of Film Violence. Palgrave Macmillan.
4. James Kendrick. 2009. FILM VIOLENCE, History, ideology, genre. Wallflower Press.
5. THOMAS DOHERTY. 1999. Pre-Code Hollywood Sex, Immorality, and Insurrection in American Cinema 1930-1934. Columbia University Press.

Elokuvat

1. *12 Years a Slave* (2013) Ohjaus: Steven McQueen
2. *Hunger* (2008) Ohjaus: Steven McQueen
3. *Pulp Fiction* (1994) Ohjaus: Quentin Tarantino
4. *American Psycho* (2000) Ohjaus: Mary Harron
5. *Snatch* (2000) Ohjaus: Guy Ritchie
6. *Shaun of the Dead* (2004) Ohjaus: Edgar Wright
7. *Evil Dead* (1981) Ohjaus: Sam Raimi
8. *Brain Dead* (1994) Ohjaus: Peter Jackson
9. *Ödeö* (2015) Ohjaus: Malin Nyqvist

Verkkolähteet & Nettivideot

1. Hunting, Russell.1896 . Phonoscope.
<<https://archive.org/details/phonoscope13hunt>>
2. Quentin Tarantino Interview (2003) - Jane (Interview with Quentin Tarantino on TV show Jane, 2003), YouTube
<<https://www.youtube.com/watch?v=n7k4GQSGvx8>>,
ReservoirWatchDogs, running time 4:15
Added on Sep 11, 2011 (07.10.2017)
3. Sean Bobbitt BSC, why did you use long takes in Twelve Years A Slave?, Vimeo, <<https://vimeo.com/87268536>>, Enhance,
running time 02:01
Added on Feb 21, 2014 at 8:07 AM EST (08.10.2017)
4. The Cinema of Attraction. 1922. Tom Gunning.
<<http://www.columbia.edu/itc/film/gaines/historiography/Gunning.pdf>>